# RAPPORT RSE 2020

Ce rapport est une version abrégée présentant les principales activités de RSE sur lesquelles Nintendo a travaillé. Veuillez consulter le site de Nintendo Co., Ltd. pour des informations plus détaillées sur nos activités de RSE.
Vos opinions et commentaires sur ce rapport RSE 2020 sont les bienvenus sur notre site.

Nom de l'entreprise
Nintendo Co., Ltd.

Portée de ce rapport
Le présent rapport couvre les activités et les données du groupe Nintendo (Nintendo Co., Ltd. et ses principales filiales). Lorsque ce rapport cite des informations ayant une portée différente, celles-ci sont explicitement identifiées et leur portée clarifiée, le cas échéant. Aux fins du présent rapport, le terme « Nintendo » désigne l'ensemble du groupe Nintendo. Nintendo Co., Ltd. est désignée par son nom complet.

Période couverte par le rapport
Ce rapport est axé sur les activités de l'exercice 2019 (d'avril 2019 à mars 2020), mais mentionne également certaines activités récentes et d'autres antérieures à l'exercice 2019.

Date de publication
Juillet 2020
(Prochain rapport : juillet 2021  Précédent rapport : juillet 2019)

Version détaillée (site Internet)
**www.nintendo.co.jp/csr/en**

Nintendo®

# RSE

## RAPPORT 2020

# La RSE de Nintendo : donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo grâce à nos produits et services

## Augmenter le nombre de personnes en contact avec les propriétés intellectuelles de Nintendo

En appliquant notre stratégie fondamentale consistant à augmenter le nombre de personnes en contact avec ses créations, nous voulons accroître la valeur de notre entreprise. Nous faisons tout pour donner plus d'occasions aux consommateurs de croiser, dans leur vie quotidienne, les personnages et les mondes créés par Nintendo afin que tous ceux qui ont joué à des jeux Nintendo par le passé, mais aussi tous ceux qui ne les ont jamais essayés puissent se rapprocher de Nintendo et maintenir ce lien. L'ouverture du magasin Nintendo TOKYO en novembre 2019, le premier magasin officiel de Nintendo au Japon, est d'ailleurs un exemple des efforts que nous déployons à cette fin. Nous espérons que ce magasin deviendra un lieu d'échange d'informations autour de Nintendo au Japon, ainsi qu'un nouveau point de contact entre Nintendo et ses clients.

## Assurer un avenir durable en donnant le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo

Nous avons déclaré notre intention de donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo et défini en 2018 trois axes prioritaires : donner le sourire à nos consommateurs, donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement, et donner le sourire à nos employés. L'ensemble du groupe Nintendo, y compris ses filiales hors du Japon, travaille activement sur ces axes prioritaires.

L'application Contrôle parental Nintendo Switch, qui est disponible gratuitement sur smartphone et tablette et permet aux parents et tuteurs de superviser l'utilisation de nos produits par leurs enfants, est un exemple des efforts que nous déployons pour permettre à nos clients de profiter de nos jeux en toute sérénité. Nintendo Labo, qui propose divers types de commandes en combinant des éléments en carton conçus tout spécialement à cette fin à des logiciels Nintendo Switch, est utilisé dans une centaine d'écoles élémentaires aux États-Unis. Citons encore Ring Fit Adventure, un jeu d'aventure et de fitness sorti en octobre 2019, dans lequel les joueurs avancent dans l'histoire tout en effectuant des exercices physiques qui font travailler tout le corps. Ce jeu est utilisé par des publics d'horizons divers, quels que soient leur âge, leur sexe ou leur expérience en matière de jeux vidéo.

Ces produits uniques n'entrent pas dans les cases de la définition traditionnelle d'un jeu vidéo. Ils sont conçus dans un esprit d'originalité, qui fait partie intégrante de notre entreprise et que nous encourageons. Nous continuerons à offrir à nos employés un environnement dans lequel ils peuvent librement montrer leurs forces. De plus, nous nous efforçons de maintenir un degré élevé de communication avec nos partenaires de productions afin d'offrir à nos consommateurs des produits de haute qualité et parfaitement sûrs.

Nous sommes en outre pleinement conscients que l'objectif de développer une société durable compte parmi les préoccupations publiques. Sur ce plan, Nintendo essaie de faire sa part, d'abord à travers les SDG (Sustainable Development Goals, objectifs de développement durable), mais également en tentant de se montrer à la hauteur des défis de son temps à travers des initiatives qui mettent en avant les caractéristiques spécifiques de nos produits et de nos activités. En matière d'environnement, par exemple, le développement de notre commerce dématérialisé nous permet de réduire la quantité de déchets que nous produisons.

## Donner le sourire à tous les publics grâce à des produits et des services créatifs

Depuis de nombreuses années, nous construisons et nous maintenons de bonnes relations avec nos clients. Nintendo continuera à être une entreprise qui produit des divertissements pour mettre des sourires sur les visages de son public. Nous continuerons à donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec nous en fournissant des produits et des services créatifs et incroyablement divertissants, qui permettent à n'importe qui de s'amuser dès qu'il commence à jouer.

Nintendo Co., Ltd.
Directeur représentant et président

# Aperçu des activités du groupe Nintendo

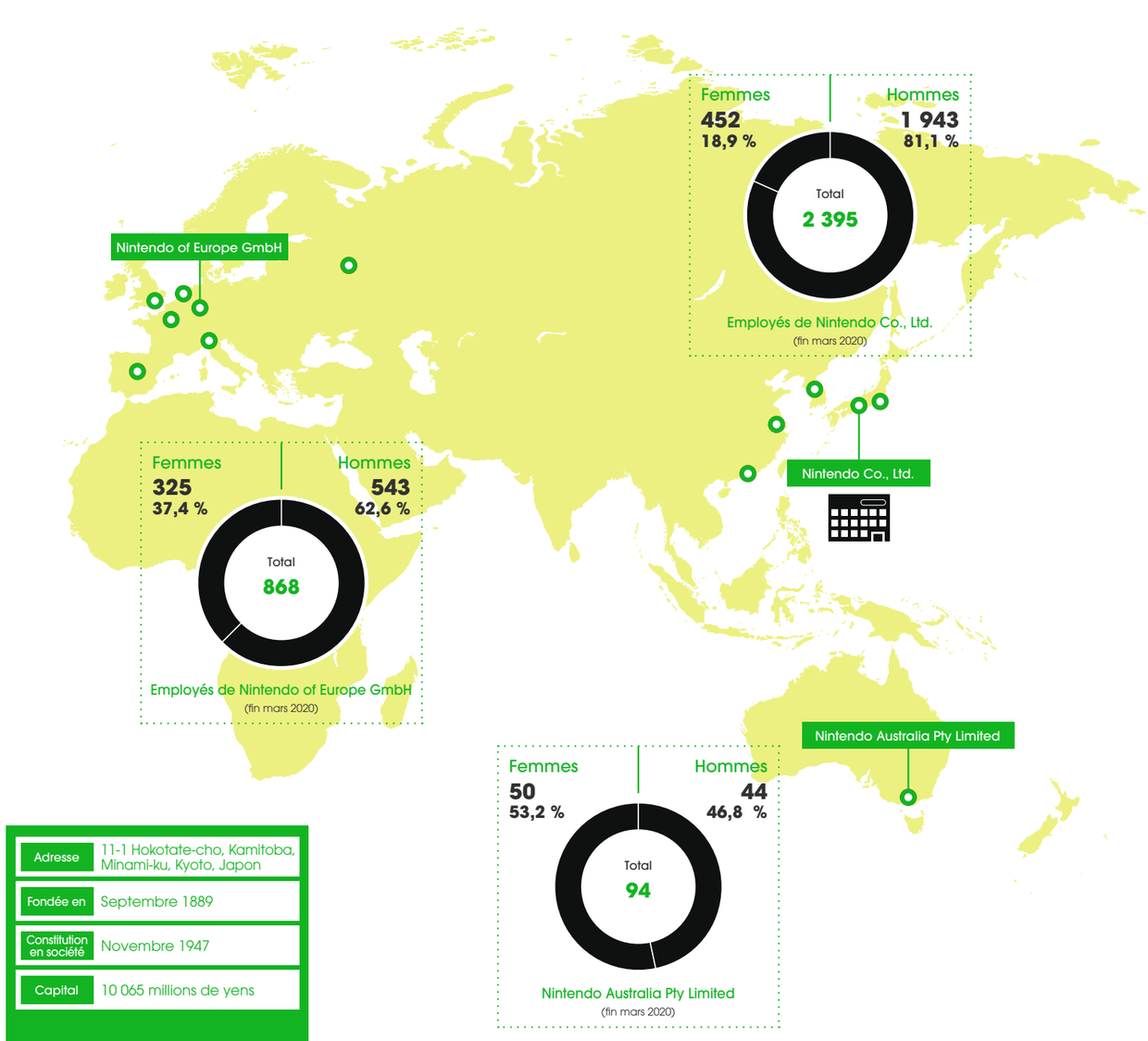
**Nintendo étant un groupe mondial, nous nous efforçons de mettre quotidiennement des sourires sur les visages de toutes les parties prenantes un peu partout dans le monde.**

Filiales (total) **26**

Employés (total) **6,200**

*as of the end of March 2020

Principaux sites du groupe Nintendo




**Nintendo of Europe GmbH**

Femmes **325** 37,4 %
Hommes **543** 62,6 %
Total **868**

Employés de Nintendo of Europe GmbH
(fin mars 2020)

**Nintendo Co., Ltd.**

Femmes **452** 18,9 %
Hommes **1 943** 81,1 %
Total **2 395**

Employés de Nintendo Co., Ltd.
(fin mars 2020)

**Nintendo Australia Pty Limited**

Femmes **50** 53,2 %
Hommes **44** 46,8 %
Total **94**

Nintendo Australia Pty Limited
(fin mars 2020)

| | |
|---|---|
| Adresse | 11-1 Hokotate-cho, Kamitoba, Minami-ku, Kyoto, Japon |
| Fondée en | Septembre 1889 |
| Constitution en société | Novembre 1947 |
| Capital | 10 065 millions de yens |

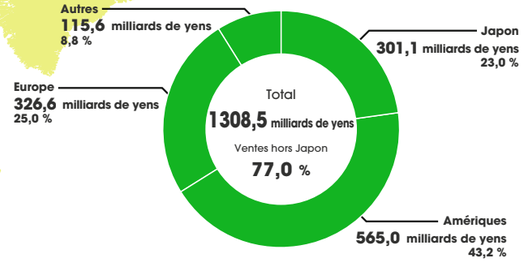
**Aperçu de Nintendo Co., Ltd.**

**Nintendo of America Inc.**

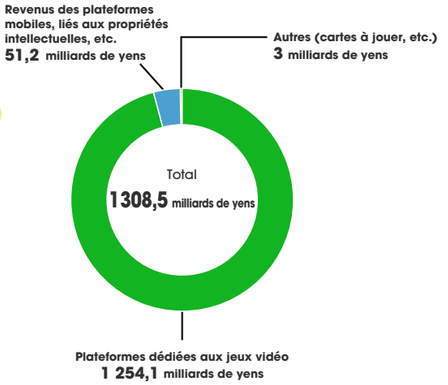
Femmes **429** 36,0 %
Hommes **762** 64,0 %
Total **1 191**

Employés de Nintendo of America Inc.
(fin mars 2020)

## Chiffres d'affaires régionaux consolidés
(entre le 1er avril 2019 et le 31 mars 2020)




## Chiffre d'affaires consolidé
(entre le 1er avril 2019 et le 31 mars 2020)




**Nintendo Switch**

**Nintendo Switch**

Exemplaires vendus pour l'exercice 2019
Consoles **21,03** millions
Logiciels **168,72** millions

Ventes cumulées
Consoles **55,77** millions
Logiciels **356,24** millions

**Nintendo 3DS**

**Nintendo 3DS**

Exemplaires vendus pour l'exercice 2019
Consoles **0,69** millions
Logiciels **4,99** millions

Ventes cumulées
Consoles **75,77** millions
Logiciels **383,11** millions

**Nintendo Switch**
**1 219,3** milliards de yens

**Nintendo 3DS**
**18** milliards de yens

**Autres**
**16,7** milliards de yens

# Messages des dirigeants hors du Japon

Nintendo of America Inc.

Nintendo of Europe GmbH

Nintendo Australia Pty Limited

## Poursuivre nos efforts en matière de pratiques commerciales durables et inclusives

Chez Nintendo of America, nous pensons qu'être responsables devant nos consommateurs fait partie des valeurs les plus importantes que nous puissions avoir. Notre objectif est de surprendre et de donner le sourire aux nombreuses parties prenantes de Nintendo, à savoir nos partenaires commerciaux, nos consommateurs et nos employés sur le continent américain. En définitive, nous voulons faire en sorte de développer des pratiques commerciales responsables et défendre les droits de l'homme, et nous cherchons sans cesse à nous améliorer au fur à mesure que nous nous grandissons et apprenons.

Nos groupes-ressources d'employés s'engagent dans diverses activités, notamment en faisant régulièrement du bénévolat ou en participant à des initiatives de proximité pour sensibiliser à certains thèmes tels que l'accessibilité et la diversité, cela afin de s'assurer que Nintendo of America représente les nombreuses communautés que nous touchons. Dans les locaux de Nintendo of America à Redmond (Washington), nous avons organisé le camp d'été Girls Make Games, un programme unique destiné à encourager la prochaine génération de créatrices et d'ingénieures. Par ailleurs, en examinant régulièrement notre chaîne d'approvisionnement, nous nous efforçons de faire en sorte que nos pratiques commerciales encouragent des achats et des rapports socialement responsables.

J'ai passé un temps considérable à voyager sur le continent américain, ayant notamment vécu des années au Mexique et au Venezuela, et j'ai constaté par moi-même à quel point il est important d'écouter et de comprendre d'autres points de vue. Notre base de consommateurs, d'une incroyable diversité, est le moteur de la passion que nous mettons à créer des expériences de divertissement qui parlent à tous nos fans potentiels. C'est la raison pour laquelle nous avons mis en place des programmes de formation destinés à promouvoir une main-d'œuvre inclusive, et que nous continuons à cultiver une base d'employés où les opportunités sont réellement ouvertes à tout le monde.

Être responsable socialement signifie continuer à s'adapter de manière flexible aux changements de notre époque. Nous continuerons à encourager le changement par nos initiatives de RSE, à chercher d'autres moyens de réduire notre empreinte environnementale, à promouvoir la santé et le bien-être de nos employés, et à construire un lieu de travail où tout le monde est le bienvenu.

Nintendo of America Inc.
Président

**Doug Bowser**

# Favoriser la diversité de notre personnel pour donner le sourire à toutes les personnes que nous touchons.

J'ai été nommé président-directeur général de Nintendo of Europe en juillet 2018, et je travaille avec les autres membres de la direction de l'entreprise pour atteindre nos objectifs. Chez Nintendo of Europe, notre politique en matière de RSE n'a pas changé : donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo, que ce soit nos employés, nos consommateurs, ou chacun de ceux qui composent notre chaîne d'approvisionnement.

Le personnel de Nintendo of Europe, profondément multiculturel, rassemble des personnes d'âges, de styles de vie et d'expériences très divers, et presque 40 nationalités travaillent ensemble. J'ai la conviction qu'un environnement de travail aussi hétéroclite est crucial pour atteindre notre objectif et mettre des sourires sur le visage d'un maximum de gens.

En 2019, nous avons réorganisé le comité de RSE de Nintendo of Europe et y avons ajouté des représentants de nombreux services de l'entreprise. Ces forces combinées s'occupent de planifier et de diriger les activités de RSE, et de mettre en place de nouvelles actions pour nos employés, pour notre chaîne d'approvisionnement et pour l'environnement.

Le comité de RSE de Nintendo of Europe est aidé dans sa tâche par des sous-comités spécialisés dans les domaines clés de notre RSE, à savoir actuellement Environnement, Partage des directives de RSE, Accessibilité, Diversité, Contribution sociale et Œuvres de bienfaisance.

Nous nous efforçons d'inclure nos objectifs en matière de RSE dans nos activités commerciales. L'année dernière, au siège de Nintendo of Europe situé en Allemagne, nous avons par exemple insisté tout particulièrement sur la protection de l'environnement, par le biais d'événements destinés à attirer l'attention de nos employés ce sujet de première importance.

Pour protéger la planète, les employés de Nintendo of Europe joignent leurs forces à celles de l'entreprise. Ils ont ainsi commencé à utiliser des boîtes-repas et des tasses réutilisables pour les boissons à emporter, fournies par l'entreprise, afin de réduire le plastique à usage unique. Nous avons aussi approfondi nos efforts en matière de recyclage en mettant en place un nouveau système permettant le tri et le recyclage du papier, du plastique, des déchets organiques et des autres déchets dans nos bureaux.

Nous continuons à agir de manière responsable dans tout ce que nous entreprenons afin de toujours donner le sourire à toutes les personnes que nous touchons.

Nintendo of Europe GmbH
Président-directeur général

**Koji Miyake**

# Continuer notre mission de « donner le sourire à tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo »

Dans l'année fiscale 2019, Nintendo Australia a défini les priorités de ses activités de RSE en tenant compte de diverses initiatives qui contribuent à la société et donnent le sourire à tout le monde.

Depuis l'introduction récente de la loi australienne sur l'esclavage moderne de 2018, adoptée au cours de l'année fiscale 2019, Nintendo Australia accorde une attention particulière à l'évaluation de sa chaîne d'approvisionnement. Pour cela, un comité de pilotage et une équipe de projet ont été mis en place. La direction a également fait appel à des membres consultatifs pour faciliter ce processus. Cela a permis de sensibiliser chaque service, et l'entreprise dans son ensemble, à la mise en place de pratiques commerciales éthiques et conformes à la loi.

Les enfants représentant une grande partie de notre public, Nintendo Australia a étendu ses programmes de RSE au bénéfice des enfants de collectivités locales ainsi que de nos employés. On constate un intérêt grandissant et une demande croissante de la part des collectivités pour les activités et opportunités d'apprentissage basées sur ce qu'on appelle les STEAM (science, technologie, ingénierie, art et mathématiques). Nous avons travaillé avec des bibliothèques locales pour proposer des activités aux enfants de primaire, mais aussi avec des écoles primaires de tout le pays dans le cadre de notre programme Nintendo Labo in Schools de 2019.

Parmi les activités populaires liées à l'environnement chez Nintendo Australia, on peut citer notre participation annuelle au Clean Up Australia Day (Journée du nettoyage de l'Australie) et au Business Tree Planting Day (Journée de plantation d'arbres par les entreprises). Ces événements sont organisés par le biais du conseil municipal. Pour le Clean Up Australia Day, le personnel se retrouve pour ramasser les déchets jetés à terre afin de nettoyer un quartier. Le résultat de la collecte est un mélange de déchets non recyclables et recyclables tels que des bouteilles en plastique, des cannettes, et d'autres déchets pouvant causer des dégâts à la vie sauvage et à l'environnement. Au cours du Business Tree Planting Day, notre personnel s'associe à celui d'autres entreprises pour planter des arbres sur un terrain prévu à cet effet, tel qu'un parc public. Ces activités sont parfaites pour promouvoir l'esprit d'équipe chez Nintendo Australia, en plus d'être favorables à l'environnement.

Nous continuerons de réviser et améliorer nos programmes en matière de RSE, et d'explorer des manières intelligentes de rendre service à la communauté, aux employés et à l'environnement.

Nintendo Australia Pty Limited
Directeur général

**Takuro Horie**

**Les activités commerciales de Nintendo affectent la société à bien des égards, et Nintendo se doit de répondre aux attentes et aux exigences internes comme externes à l'entreprise. Pour atteindre ce but, nos activités en matière de responsabilité sociale se fondent sur le plan de promotion de la RSE à moyen terme établi depuis l'exercice 2015.**

## Plan de promotion de la RSE à moyen terme

En plus d'identifier nos objectifs à long terme en matière de RSE, nous avons défini des missions qui servent de points de repère. Il est important pour nous de pouvoir progresser régulièrement vers l'accomplissement de ces objectifs. Nous avons donc élaboré notre plan de promotion de la RSE à moyen terme en 2015 afin de fixer des objectifs à moyen terme pour nos activités de RSE. Au cours de l'année fiscale 2019, nous avons mené certaines activités en accord avec le programme de chaque pays, et continué à œuvrer à la promotion de notre RSE.

**Plan de promotion de la RSE à moyen terme (par exercice)**

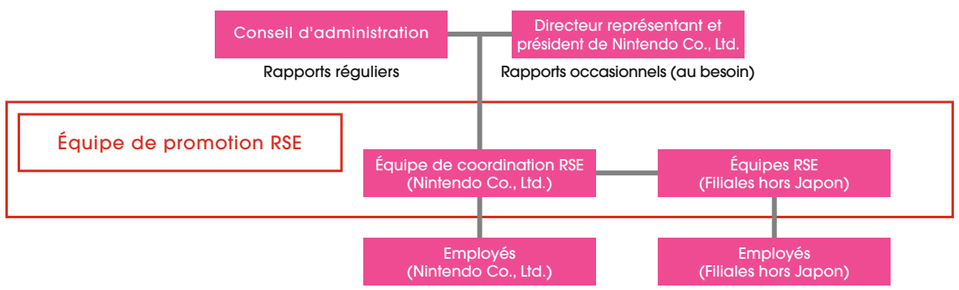
**Phase 1 — 2015 - 2017**
- Définir les axes prioritaires
- Informer les employés de toute l'entreprise sur la RSE
- Décider et mettre en place des initiatives pour des axes prioritaires spécifiques

**Phase 2 — 2018 - 2020**
- Poursuivre les améliorations selon les axes prioritaires
- S'engager plus en avant dans les domaines de prédilection de Nintendo

**Phase 3 — 2021 -**
- Avec des initiatives qui exploitent nos forces, répondre aux attentes de la société et mettre des sourires sur le visage de plus de gens

## Promotion de la RSE chez Nintendo

Nintendo Co., Ltd. considère que la promotion de la RSE ne relève pas uniquement de la responsabilité d'un seul service. Nous pensons plutôt qu'elle doit être portée par tous les services à travers des actions dans leurs domaines respectifs. Nous avons donc mis en place dès 2007 une équipe de projet pour la promotion de la RSE, chargée de coordonner et de soutenir les activités de RSE. De plus, pour nous assurer que les activités de RSE se poursuivent au niveau mondial, des équipes de promotion de la RSE et des responsables de la promotion de la RSE ont été mis en place au sein de nos principales filiales hors du Japon. Les informations sur les activités dans chaque pays sont partagées au sein du groupe et il est possible de contacter les dirigeants de Nintendo Co., Ltd. lorsque le besoin s'en fait sentir.




# Les trois axes prioritaires de Nintendo

### Donner le sourire à nos consommateurs

Chez Nintendo, nous créons du divertissement en nous efforçant de proposer sans cesse de nouvelles surprises et expériences.

- **Donner le sourire aux gens en les divertissant**
- **Encourager le développement des générations futures**
- **Qualité et sécurité des produits**
- **Confidentialité des consommateurs**

P11 - 12 ▶

### Donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement

Promouvoir les activités de RSE auprès de toute notre chaîne d'approvisionnement nous semble un bon moyen d'inciter à la mise en place d'activités de RSE chez nos fournisseurs et sur leurs sites de production, et par là même d'entraîner une amélioration de la stabilité des opérations et des conditions de travail, et donc de donner le sourire à notre chaîne d'approvisionnement.

- **Optimiser l'environnement de travail**
- **Approvisionnement responsable en minéraux**

P13 - 14 ▶

### Donner le sourire à nos employés

Les employés de Nintendo ont des profils et des talents uniques et variés, et s'efforcent de mettre des sourires sur le visage des gens.

- **Diversité, égalité des chances et équilibre vie privée/vie professionnelle**
- **Santé et sécurité**
- **Formation et développement de carrière**

P15 - 16 ▶

**Chez Nintendo, nous créons du divertissement en nous efforçant de proposer sans cesse de nouvelles surprises et expériences.**
**Avec la console Nintendo Switch, c'est une expérience de jeu totalement nouvelle qui est née de l'unification du matériel et des logiciels. Nos personnages, dont Mario est le meilleur représentant, sont connus par toutes les générations et partout dans le monde. Au-delà des jeux vidéo, nous développons des activités dans d'autres domaines en nous efforçant de proposer des produits et des espaces que tous les consommateurs peuvent apprécier, indépendamment de leur âge ou de leur expérience de jeu.**
**De plus, en offrant des services comme le contrôle parental Nintendo Switch, qui permet aux parents de superviser l'environnement de jeu de leurs enfants, nous continuons à donner le sourire à nos consommateurs de multiples façons.**

# Donner le sourire à nos consommateurs

## Nintendo of America
(États-Unis)

### Soutien continu à la Starlight Children's Foundation

En 2019, la Starlight Children's Foundation, une ONG qui s'efforce d'apporter du bonheur aux enfants gravement malades et à leurs familles, a lancé conjointement avec Nintendo of America une nouvelle déclinaison de son programme Starlight Gaming : la station de jeu Starlight Nintendo Switch*. Cette nouvelle station de jeu a été dévoilée à l'hôpital pour enfants Mary Bridge de Tacoma (Washington) lors d'un événement célébrant les 27 ans de partenariat entre Nintendo of America et Starlight, qui a rassemblé les patients de l'hôpital et les enfants et familles de la région.

Depuis le lancement de ce partenariat en 1992, Starlight et Nintendo of America ont fourni plus de 7 200 stations de jeu Starlight à des centaines d'hôpitaux d'Amérique du Nord, donnant le sourire à plus de 10 millions d'enfants gravement malades.

* Cet appareil de divertissement, qui combine une console de jeux vidéo et un téléviseur, peut être déplacé librement au sein d'un hôpital. Les stations de jeu peuvent aussi être utilisées près d'un lit, ce qui permet aux enfants de jouer en famille et entre amis pour réduire leur niveau de stress et les aider à se sentir chez eux.

## Nintendo of Europe GmbH
(Royaume-Uni)

### Soutien à un programme éducatif sur l'industrie du jeu vidéo

Nintendo of Europe (Royaume-Uni) coopère avec Digital Schoolhouse, un programme à but non lucratif de Ukie, un organisme britannique d'industriels du jeu vidéo. Ce programme propose à des élèves de primaire des ateliers gratuits d'éducation à la programmation.

Ces ateliers offrent un apprentissage par le jeu sur des thèmes tels que « Algorithmes et programmation » et « Communication et Internet », dont une leçon dans laquelle les élèves utilisent le Piano Toy-Con de Nintendo Labo pour en apprendre plus sur la musique et la programmation.

À la fin de l'année fiscale 2019, presque 60 000 enfants ont bénéficié de ce programme, qui vise à permettre aux jeunes d'apprendre la technologie par l'expérience.

## Nintendo Co., Ltd.
(Japon)

### Activités autour de Nintendo Labo à KidZania

À l'été 2019, NCL a installé des pavillons à KidZania Koshien et KidZania Tokyo. KidZania est un lieu où les enfants de 3 à 15 ans peuvent découvrir le fonctionnement de la société et s'essayer à toutes sortes de métiers. Le pavillon Nintendo permet aux enfants de devenir des créateurs de jeux en développant leur propre accessoire Toy-Con. L'objectif de ce programme est de donner aux enfants des connaissances basiques et de leur faire découvrir le plaisir de développer des jeux qui mettent au défi leur créativité, et de leur donner l'opportunité de se familiariser avec un métier qui donne le sourire aux autres.

Communication avec notre partenaire de production lors d’une inspection sur site

# Donner le sourire à notre chaîne d’approvisionnement

**En encourageant les activités de RSE tout au long de notre chaîne d’approvisionnement, nous visons à stimuler les activités de RSE chez nos fournisseurs et sur nos sites de production, dans le but d’améliorer la stabilité opérationnelle et les conditions de travail, et de donner le sourire à l’ensemble de notre chaîne d’approvisionnement. Nous pensons que cela augmente la loyauté et la productivité de nos employés, ce qui conduit à la production et à la vente de produits attrayants et de haute qualité, susceptibles de mettre des sourires sur le visage de tous ceux qui entrent en contact avec Nintendo, y compris nos consommateurs.**

**Nous continuerons à collaborer étroitement avec nos partenaires de production pour promouvoir les activités de RSE, en mettant l’accent sur une communication étroite et une compréhension mutuelle.**

## 1 Partage des directives de RSE par Nintendo Co., Ltd.

Pour s’acquitter de manière plus fiable de sa responsabilité sociale tout au long de sa chaîne de production, Nintendo a établi des directives relatives à la mise en œuvre de la RSE dès 2011 et les a distribuées à tous ses partenaires de production.

Ces lignes directrices prennent en compte les recommandations d’experts externes ainsi que les normes RBA*, et nous visons à instaurer durablement chacun des points listés.

* RBA (Responsible Business Alliance)
Organisation qui encourage la création d’un environnement de travail sûr, le traitement respectueux et digne des travailleurs, et l’amélioration de la durabilité dans l’industrie électronique.

## 2 Évaluation du statut de la RSE au moyen d’enquêtes écrites

Pour évaluer le statut de la promotion de la RSE chez nos partenaires de production, nous exigeons que tous les fournisseurs de premier rang soumettent un rapport écrit une fois par an, ainsi qu’un rapport sur leurs activités.

De plus, pour évaluer le statut de la promotion de la RSE dans les usines de nos fournisseurs de premier rang, nous leur demandons de nous envoyer des rapports écrits sur les conditions réelles dans chaque usine. Sur la base de ces réponses écrites, nous évaluons la nécessité d’effectuer des inspections sur site pour obtenir des précisions.

## 3 Évaluation des conditions par des inspections sur site

Depuis 2008, des représentants de Nintendo se rendent régulièrement dans les usines de nos partenaires de production. Les usines contrôlées sont choisies en fonction de leurs réponses à l’enquête de RSE, de leur importance dans notre activité et de l’évolution de la situation. En plus de ces inspections sur site, nous faisons également réaliser des audits par des tiers, dans le but d’améliorer encore le respect de nos exigences en matière de RSE.

Inspection sur site

## 4 Suivi de l’amélioration

Pour assurer le suivi des risques identifiés par le biais des enquêtes écrites et des inspections sur site, nous avons recours à des normes de suivi qui correspondent à nos directives relatives à la mise en œuvre de la RSE.

Nous estimons important que nos fournisseurs s’assurent régulièrement de comprendre l’approche de la RSE de Nintendo, et nous avons donc mis en place ces activités de suivi. De plus, nous pensons qu’il est essentiel que nos fournisseurs réfléchissent eux-mêmes aux questions de RSE et apportent leurs propres améliorations pour donner le sourire à notre chaîne d’approvisionnement.

# Donner le sourire à nos employés

**Les employés de Nintendo ont des profils et des talents uniques et variés, et s'efforcent de mettre des sourires sur le visage des gens. En plus de fournir un environnement de travail bénéfique aux employés, qui sont à l'origine de l'avantage concurrentiel de notre entreprise, il nous semble essentiel, en tant que multinationale, d'œuvrer à une prise de conscience appropriée sur les questions relatives aux droits de l'homme.**

## Compréhension et respect d'une main-d'œuvre diversifiée

Dans un monde où les intérêts et les préférences des consommateurs en matière de divertissement continuent de se diversifier, il est essentiel de retrouver cette diversité parmi les salariés de l'entreprise pour qu'ils l'enrichissent collectivement. Nintendo Co., Ltd. reconnaît l'importance d'employer des personnes dotées d'un large éventail de capacités. Nous respectons les talents et les atouts multiples de chaque employé et cherchons à les exploiter pleinement.

### Nintendo Co., Ltd.
(Japon)

Chez Nintendo Co., Ltd., nous mettons en place diverses mesures pour créer un environnement de travail favorable à tout notre personnel. En septembre 2019, pour prendre en compte les changements dans notre environnement, nous avons ainsi instauré au niveau de l'entreprise un système permettant à chaque employé d'avoir du contrôle sur ses heures d'arrivée et de départ du travail, de manière à pouvoir continuer de prouver ses compétences. De plus, pour nous assurer que les employés ont suffisamment de temps pour eux et de temps de repos, nous avons aussi introduit un système d'interruption de travail, qui impose un intervalle de neuf heures entre une journée de travail et la suivante.

### Nintendo of Europe
(Allemagne)

De nombreuses nationalités sont représentées parmi les employés de Nintendo of Europe (Allemagne). Des cours d'allemand, anglais et japonais sont proposés aux employés qui ne sont pas des locuteurs natifs de ces langues. S'ils en ont besoin pour leur travail, ils peuvent également suivre des cours de français, d'italien ou d'espagnol. Plus de 50 employés ont bénéficié de ces cours récemment. L'entreprise organise aussi des activités destinées à encourager la compréhension mutuelle, notamment une Journée des Enfants, un festival d'été, et des tournois de jeux vidéo réservés au personnel.

### Nintendo of America
(États-Unis)

eNable, un groupe-ressource d'employés (GRE)* de Nintendo of America, est en contact avec des communautés internes comme externes à l'entreprise par le biais d'événements qui soutiennent, recommandent et participent à la sensibilisation à de multiples handicaps. En mai 2019, eNable a participé au Global Accessibility Awareness Day (Journée mondiale de sensibilisation à l'accessibilité), qui a invité des employés de l'entreprise à en apprendre plus sur l'accessibilité et l'inclusion numériques. Des stands ont effectué des démonstrations pour mettre en lumière l'accessibilité dans les jeux vidéo, sur les sites Internet, et sur les équipements d'assistance particuliers destinés au milieu professionnel.

Outre les événements internes à l'entreprise, eNable se concentre sur le bénévolat au sein de la communauté. eNable a ainsi emmené un important groupe de volontaires à Everett (Washington) à l'occasion des Jeux olympiques spéciaux d'été, où les bénévoles ont pu entrer en contact avec des athlètes en apportant leur aide lors des compétitions de bocce.

* Groupe-ressource d'employés (GRE)
Les GRE sont des initiatives visant à encourager la compréhension mutuelle entre nos employés qui partagent ainsi leurs parcours, leurs expériences et leurs intérêts.

**En tant qu'entreprise dédiée à la création de divertissements qui donnent le sourire aux gens, Nintendo entend protéger l'environnement et contribuer à établir une société durable. Pour cela, nous travaillerons pour développer des produits respectueux de l'environnement, et prendrons en compte l'impact environnemental de notre activité.**

**Nintendo Co., Ltd. (Japon)**

## Gérer nos objectifs en matière d'environnement

Nintendo Co., Ltd. fixe des objectifs et s'engage dans des activités environnementales au niveau des différents services.

Ces objectifs environnementaux mettent en adéquation nos projets commerciaux avec des activités réalisées en considérant le cycle de vie. Par exemple, le département en charge des équipements ajuste la température et contrôle l'air conditionné pour qu'ils conviennent à chaque environnement de travail, dans l'idée qu'il soit confortable et propice à la productivité, tandis que le département du matériel vise à créer des produits respectueux de l'environnement. Chacun de ces objectifs environnementaux est ajusté et évalué tous les trois mois.

**Nintendo of Europe (Allemagne)**

## Recourir au report modal en Europe

Chez Nintendo of Europe, le service de direction des opérations est en charge de toute la logistique et du transport en Europe. Ce département planifie le transport des biens depuis le port d'importation jusqu'à l'entrepôt, puis de l'entrepôt aux consommateurs.

Il réfléchit à la manière la plus efficace d'expédier les produits, notamment en faisant en sorte que les camions soient remplis au maximum. Il recherche également le mode d'expédition le plus approprié, par exemple en recourant au report modal, c'est-à-dire au fait de passer du transport traditionnel par camion au transport ferroviaire ou fluvial.

En ce qui concerne la console Nintendo Switch, les produits importés de Nintendo Co., Ltd. sont acheminés depuis le port jusqu'aux entrepôts internationaux en utilisant un mode de transport efficient et à faible empreinte carbone.

**Nintendo Ibérica (Espagne)**

## Rechercher le développement durable dans un nouveau bâtiment

En septembre 2019, Nintendo Ibérica (Espagne) s'est installée dans de nouveaux bureaux. Ce nouveau bâtiment, qui offre davantage d'éclairage naturel et une meilleure circulation de l'air pour une consommation en énergie inférieure de 25 % à celle des bâtiments conventionnels, a obtenu la certification LEED* de niveau platine dans la catégorie nouvelles constructions.

Les employés, qui se sont adaptés avec succès à un environnement de travail sans papier, ont par ailleurs chacun reçu une bouteille qu'ils peuvent remplir à un distributeur d'eau, cela en vue d'éliminer les bouteilles en plastique et d'augmenter l'activité physique des salariés.

* Système de certification LEED
Système Leadership in Energy and Environmental Design, qui évalue la performance environnementale d'un bâtiment en tenant compte de son design, de son architecture, de son fonctionnement et de sa maintenance.

**Nintendo of America (États-Unis)**

## Réduction des émission de CO2 dans les locaux

Le bâtiment qui abrite les bureaux de Nintendo of America est certifié LEED au niveau or. En plus de lui avoir ajouté une toiture végétalisée, Nintendo of America a mis en place plusieurs programmes et processus destinés à réduire la consommation énergétique et les émissions de CO2. En 2020, Nintendo of America s'est associée avec un fournisseur d'énergie local pour assurer un approvisionnement en énergie 100 % renouvelable pour ses bureaux de Redmond et son entrepôt d'expédition situé en périphérie de la ville. L'entreprise participe également à un programme de bilan carbone pour contribuer à des projets locaux de reforestation afin de compenser les émissions de CO2 générées par sa consommation de gaz naturel, notamment dans sa cafétéria. De plus, Nintendo of America a signé un contrat de 3 ans avec ce fournisseur d'énergie local avec pour objectif de réduire sa consommation d'énergie en la surveillant régulièrement, en améliorant le fonctionnement du bâtiment, en modernisant les installations et en expliquant aux employés comment gérer efficacement leur consommation électrique.